

Ratsversammlungen in Wintruz

Räte innerhalb einer Halle, Siedlung dienen der formellen Besprechung und Planung beim Wintervolk und sind immer kurz.

Räte innerhalb einer [Halle](#), Siedlung, bei einer Zusammenkunft oder für eine bestimmte Planung sind häufig. Hierzu gibt ein neutraler Anwesender, oft eine [Mittlerin](#), kleine Holzstücke an die Teilnehmenden aus. Der Rat findet um ein Feuer statt, und wer spricht, wirft sein Holz ins Feuer. Nur solange das Stück Holz klar erkennbar brennt, darf der- oder diejenige reden; bei Räten gilt kurze, prägnante Rede als ehrenwert. Der Rat einer Königin heißt [Witan](#); wichtige Beratungen beginnen mit einem Opfer an die Götter.

Es ist möglich, dass Mitglieder einer Gemeinschaft, ihr Holzstück einer anderen Person übergeben. Damit geben sie ihr Sprachanrecht innerhalb des Rates auf und signalisieren ihr Vertrauen in die Entscheidung dieser Person. Wer das Holzstück einer anderen Person erhält, kann dieses theoretisch verwenden, um seine eigene Sprechzeit zu verlängern. Dies wird aber selten wahrgenommen und von den anderen Bewohnern des Rates zumeist abschätzig beurteilt.

Outtime:

Als Spielleitung werden wir schnell getroffene Entscheidungen niemals bestrafen! Wir freuen uns über interessante Plotmöglichkeiten, Entschlussfreudigkeit und Tatendrang. Ratsversammlungen sollten kurz und für alle Versammelten spannend und interessant sein. Sie sollen das Spiel vorantreiben und sind der passende Ort für Drama, [Schwüre](#) und bisher unausgesprochene Wahrheiten. Wenn kompliziertere Absprachen notwendig sind, sollen diese vor oder nach der Versammlung im kleinen Kreis besprochen werden. Keine Ratsversammlung sollte jemals länger als 25 Minuten dauern.